

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain penelitian

Desain penelitian ini adalah *deskriptif koleratif* bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *variable independent* dan *variable dependent*. Penelitian ini menggunakan *cross sectional* merupakan penelitian yang mempelajari penyebab atau resiko dengan melakukan observasi yang dilakukan dalam satu waktu bersamaan dengan *variable independen* dan *dependent* (Sayekti et al., 2016).

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari perumusan masalah sampai mendapatkan kesimpulan, yang dimulai dari bulan April sampai bulan Mei 2022 yang dilaksanakan di SMAN 1 BANTARBOLANG.

C. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek maupun subjek penelitian, dan memiliki karakteristik serta kualitas yang telah ditetapkan oleh peneliti yang selanjutnya disimpulkan (Puranti et al., 2020). Populasi penelitian ini memiliki total 257 remaja yang saat ini masih aktif sebagai siswadi SMAN 1 BANTARBOLANG.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari sejumlah beberapa yang terdapat dalam populasi tersebut. Sampel diambil memakai rumus sloven (Thalia Claudia

Mawey, Altje L. Tumbel, 2018). Sampel yang akan di teliti adalah remaja SMAN 1 BANTARBOLANG.

a. Teknik sampel

Teknik sampel ini memakai Teknik Non probability sampling dengan Teknik purposive sampling adalah Teknik pengambilan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang akan diteliti (Imron, 2019).

b. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi yaitu karakteristik umum dimana subjek penelitian yang perlu dipenuhi dalam sampel penelitian dengan target dan syarat sebagai sampel (Rikomah et al., 2018). Kriteria sebagai berikut :

- 1) Remaja yang masih terdaftar di sekolah
- 2) Remaja yang mempunyai gadget
- 3) Remaja yang bermain game online

c. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria dimana subyek penelitian yang tidak dapat diambil sebagai sampel karena tidak dapat memenuhi syarat inklusi (Rikomah et al., 2018). Kriteria sebagai berikut:

- 1) Remaja yang tidak kooperatif dan tidak bersedia untuk menjadi responden
- 2) Remaja yang tidak bermain game online
- 3) Remaja yang akan lulus dan tidak berangkat sekolah

Penelitian ini menggunakan Teknik Non probability sampling dengan Teknik purposive sampling adalah Teknik pengambilan sampel dengan cara

memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang akan diteliti.

Pengambilan sampel ini dilakukan dengan cara memilih kelas yang akan diteliti.

Dilakukan dengan menggunakan rumus slovin sebagai cara penghitungannya dengan Sumber (Julia Anita, Nasir Aziz, 2013).

$$n = \frac{N}{1+N(\alpha)^2}$$

Keterangan:

- a. n: Ukuran sampel
- b. N: Ukuran populasi
- c. α^2 : Persen kelonggaran ketidakteelitian kesalahan Pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir/dihitung

Berdasarkan rumus di atas maka dapat dijumlahkan sample. Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(\alpha)^2}$$

$$n = \frac{719}{1+(0,05)^2}$$

$$n = \frac{719}{2,7975}$$

$$n = 257,0$$

Maka sampel yang akan di teliti sebanyak 257 responden.

Kemudian dihitung dengan rumus :

$$\text{Sampel} = \frac{\text{populasi}}{\text{total populasi}} \times \text{total sampel}$$

Tabel 3.2 Penyebaran Populasi dan Sampel Penelitian

| No. | Kelas | Populasi | Proporsi Sampel | Sampel |
|-----|-------|----------|-----------------|--------|
| 1. | X | 360 | 360/719 X 257 | 128 |
| 2. | XI | 359 | 359/719 X 257 | 129 |
| | Total | 719 | | 257 |

D. Definisi operasional

Tabel 3.2 Definisi Operasional

| Variabel | Definisi Operasional | Alat Ukur | Hasil Ukur | Skala |
|---|---|---|---|---------|
| Variabel independen gecanduan game online | kecanduan game online adalah suatu permainan yang dimainkan dalam batas waktu dengan sambungan internet yang berulang-ulang | Kuesioner GAS (Game Addiction Scale) yang terdiri dari 7 pertanyaan dengan pilihan jawaban : Selalu : 5 Sering : 4 Kadang-kadang :3 Jarang : 2 Tidak Pernah: 1 | Skala likert : Selalu : 5 Sering : 4 Kadang-kadang :3 Jarang : 2 Tidak Pernah: 1 Rendah: < 14 Sedang: 14-21 Tinggi: >21 | Nominal |
| Variabel Dependen Tingkat emosional | Reaksi terhadap situasi tertentu yang dilakukan oleh tubuh. Kemampuan untuk mengerti | Kuesioner Self-Report Emotional Intelligence Test(SSEIT) yang terdiri dari | Dengan skorfavorable: Selalu : 4 Sering : 3 Jarang : 2 | Ordinal |

| | | |
|-------------------------------------|--|--|
| dan mengelola emosi diri sendiri | 15 pertanyaan dengan pilihan jawaban : | Tidak Pernah: 1 Kriteria hasil : Tinggi: skor>36 Sedang:13-36 Rendah:<13 |
| | Selalu : 4 | |
| | Sering : 3 | |
| | Jarang : 2 | |
| | Tidak Pernah: 1 | |

E. Variabel Penelitian

1. Variabel independen

Variabel independen dalam penelitian ini yaitu kecanduan game onlin

2. Variabel dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu tingkat emosional

F. Pengumpulan Data

1. Data primer

Merupakan data yang hasilnya dapat diperoleh secara langsung, dalam penelitian ini menggunakan kuesioner kecanduan game online dan tingkat emosional

2. Data sekunder

Dalam penelitian ini data sekunder berupa jumlah keseluruhan siswa SMAN 1 BANTARBOLANG yang didapatkan dari staff SMAN 1 BANTARBOLANG.

G. Metode Pengumpulan Data

Pada data ini peneliti memakai kuesioner selaku data primer untuk diisi oleh remaja di SMAN 1 BANTARBOLANG untuk mendapatkan hasil dari jawaban yang terkait dengan permasalahan yang diteliti. Penelitian ini dimulai setelah mendapat

persetujuan pembimbing. Prosedur pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Prosedur Administrasi

Penelitian akan dimulai setelah mendapatkan persetujuan penelitian dari Dekan S1 Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo. Setelah itu, peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian dari Universitas Ngudi Waluyo kepada Kepala Sekolah SMAN 1 BANTARBOLANG Kabupaten Pematang Jaya untuk melaksanakan studi pendahuluan menggunakan teknik wawancara serta memberikan angket untuk seluruh siswa. Selanjutnya, pendekatan kepada kepala sekolah untuk mendapatkan data dari remaja untuk dijadikan sampel dengan kriteria inklusi.

2. Prosedur Pengambilan Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara :

- a. Peneliti mengajukan surat ke institusi untuk dilakukan penelitian di SMAN 1 BANTARBOLANG
- b. Setelah didapatkan surat izin dari institusi, kemudian peneliti mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah SMAN 1 BANTARBOLANG untuk dilakukan penelitian.
- c. Setelah peneliti mendapatkan surat izin untuk penelitian dari kepala sekolah. Selanjutnya peneliti melakukan survey dan wawancara untuk pengisian kuesioner
- d. Pengambilan data dilakukan di ruang kelas SMAN 1 BANTARBOLANG

- e. Peneliti memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan prosedur, serta manfaat penelitian. Kemudian menanyakan kesediaan untuk berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian ini
- f. Calon responden yang setuju membantu penelitian ini, kemudian peneliti membagikan lembar kuesioner
- g. Kemudian peneliti memaparkan cara mengisi lembar kuesioner. Ketika responden terlihat belum mengerti tentang pertanyaan, lalu responden boleh menanyakan kepada peneliti
- h. Selesai mengisi kuesioner, peneliti mengecek Kembali kelengkapan kuesioner yang telah diisi
- i. Setelah prosedur pengumpulan data selesai dilakukan, selanjutnya akan diolah melalui SPSS.

H. Etika Penelitian

Pelaksanaan dalam penelitian ini memperhatikan prinsip etik, yang meliputi :

1. Informed consent

Lembar persetujuan ini diberikan kepada calon responden yang diteliti. Menjelaskan tujuan dari penelitian serta cara pengisian kuesioner. Responden yang bersedia menandatangani lembar tersebut. Responden yang menolak untuk diteliti, maka peneliti tidak akan menolak serta tidak memaksakan karena menghormati privasi responden

2. Anonymity

Peneliti ini tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data, untuk menjaga kerahasiaan responden. Cukup memberitau

inisial huruf depan. Supaya memberikan kenyamanan lebih pada responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

3. Confidentiality

Peneliti menjamin kerahasiaan responden remaja maupun orang tua, maka peneliti menyimpan data dan tidak mempublikasikan kepada pihak yang tidak berkepentingan sama sekali. Peneliti menjamin kerahasiaan tentang informasi maupun masalah yang ada.

4. Benefiency

Peneliti meminta persetujuan responden. Peneliti menjelaskan secara detail untuk penelitian. Peneliti juga memperhatikan kerugian responden dan keuntungan responden.

5. Nonmalefience

Penelitian kepada semua responden tidak mengandung unsur bahaya atau merugikan, dan tidak akan memperburuk responden. Peneliti menambah pengetahuan dan wawasan kepada responden.

I. Pengolahan Data

Berdasarkan hasil dari pengambilan data dan pengumpulan data, tahap pengolahan data yang akan dilakukan, yaitu :

1. Editing

Tahap dalam peneliti ini melakukan pemeriksaan, perlengkapan pengisian dari jawaban yang didapatkan atau disatukan. Editing bisa dilaksanakan ditempat penyatuan data, saat terdapat kekurangan bisa langsung segera dilengkapi saat ada jawaban yang belum diisi responden untuk melengkapi.

2. Scoring

Peneliti memberikan skor kepada masing-masing jawaban responden dari masing-masing pada variabel setelah semua kuesioner terkumpul. Klasifikasi ini dilakukan dengan cara menandai masing-masing jawaban dengan kode angka.

Kenakalan remaja :

Selalu : 5

Sering : 4

Kadang-kadang :3

Jarang : 2

Tidak Pernah: 1

Tingkat emosi

a. Selalu: 4

b. Sering : 3

c. Jarang :2

d. Tidak pernah : 1

3. Coding

Peneliti memberikan kode supaya mempermudah saat proses tabulasi dan analisis data. Menurut Diananda (2019) usia dibedakan menjadi :

a. Usia

Coding karakter berdasarkan usia remaja :

15 tahun: 1

16 tahun : 2

17 tahun : 3

18 tahun : 4

b. Jenis kelamin

Perempuan : 2

Laki-laki : 1

c. Coding kecanduan game online :

Selalu : 5

Sering : 4

Kadang-kadang :3

Jarang : 2

Tidak Pernah: 1

d. Coding berdasarkan dari tingkat emosi :

Selalu: 4

Sering : 3

Jarang :2

Tidak pernah : 1

4. Tabulasi

Penelitian ini melakukan tabulasi atau penyusunan data setelah selesai, selanjutnya memberikan nilai dan kode dari jawaban masing-masing semua responden atas pertanyaan yang diberikan peneliti supaya mempermudah dijumlahkan, disusun, ditata, dan dianalisis.

5. Transferring

Peneliti ini melakukan perpindahan dari kode yang telah ditabulasi ke dalam computer, penelitian menggunakan excel untuk mempercepat analisis data.

6. Entering

Penelitian selanjutnya melakukan proses pemasukan data ke computer setelah tabulasi selesai. Selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan program SPSS.

7. Cleaning

Setelah semua data dimasukkan ke dalam program SPSS selesai, selanjutnya peneliti memastikan bahwa seluruh data yang dimasukkan dalam pengolahan dengan semua data yang sudah selesai. Atau untuk mencari ada kesalahan atau tidak pada semua data yang sudah dimasukkan ke dalam program SPSS.

J. Analisis Data

1. Analisis Univariat

Analisis univariat ini bertujuan untuk memberikan, menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Pada analisis ini menghasilkan distribusi frekuensi dan presentasi sehingga bisa tergambar dari fenomena yang berhubungan dengan variabel yang diteliti. Analisis univariat dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk distribusi frekuensi untuk menggambarkan :

- a) Karakteristik responden, yaitu : usia, jenis kelamin, dan umur.
- b) Jenis kecanduan game online dan tingkat kecanduan game online di SMAN 1 BANTARBOLANG
- c) Tipe tingkat emosional di SMAN 1 BANTARBOLANG

2. Gambaran Analisis Bivariat

Analisis bivariat di dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat emosional. Analisis bivariat ini menggunakan Chi Square. Rumus Chi Square sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

χ^2 = nilai chi square

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_e = frekuensi yang diharapkan

Syarat dari uji chi square diantaranya :

- a. Skala ukur ordinal atau nominal
- b. Jumlah sampel $n > 30$
- c. Tidak diperbolehkan ada sel yang mempunyai nilai harapan atau nilai ekspektasi kurang dari 1 ($E < 1$)
- d. Tidak diperbolehkan ada sel yang mempunyai nilai harapan atau nilai ekspektasi kurang dari 5

Nilai propabilitas ini dengan tingkat kemaknaan 95% ($P = 0,05$) yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel, dari hasil semua penelitian ini yaitu nilai $p < \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak, yang artinya ada hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat emosional.

Sedangkan jika nilai $p > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima, yang artinya tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat emosi.